

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur, dan terencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang positif, pendidikan dapat dilakukan pada lembaga formal maupun nonformal. Lembaga formal yang dimaksud adalah sekolah, proses pendidikan formal masing-masing mata pelajaran diberikan oleh guru yang berkompeten dengan menggunakan rencana pembelajaran yang benar dan diterapkan secara berkesinambungan, sehingga akan memberikan hasil yang positif pada mata pelajaran yang diberikan. Salah satu mata pelajaran yang diberikan dan diajarkan di sekolah adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) di sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Departemen Pendidikan Nasional, 2006, hlm 1). Pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional, hal ini dengan diwajibkannya pembelajaran penjasorkes di setiap jenjang pendidikan, dari mulai Taman Kanak-kanak (TK) sampai tingkat perguruan tinggi, salah satu materi penjasorkes yang harus diberikan pada siswa adalah aktivitas akuatik, pembelajaran renang wajib diberikan kepada siswa karena telah tercantum dalam kurikulum dan silabus KTSP 2006.

Renang dalam perkembangannya merupakan aktivitas jasmani yang banyak digemari masyarakat, renang merupakan keterampilan yang diterapkan sebagai sarana bermain untuk anak, menjaga kebugaran, dan dapat dijadikan sebagai ajang untuk meraih prestasi, melalui renang juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk bergaul ataupun bersantai, renang merupakan aktivitas yang dilakukan di air

Wijayakusuma N G S D, 2016

PENDEKATAN BERMAIN DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR RENANG GAYA BEBAS DI SMP NUGRAHA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan berbagai macam bentuk dan gaya yang sudah sejak lama dikenal banyak memberikan manfaat kepada manusia. Keterampilan gerak dasar renang gaya bebas merupakan keterampilan pokok yang harus dikuasai oleh seseorang yang akan melakukan renang gaya bebas, apabila keterampilan pokok dapat dikuasai dengan baik maka rangkaian gerakan renang gaya bebas akan menghasilkan hasil yang baik (Soejoko, 1992, hlm. 49).

Proses penyampaian materi pembelajaran posisi guru tidak dapat dipisahkan dengan pendekatan mengajar, pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Bandi Utama (2010) mengungkapkan bahwa keberhasilan dalam pembelajaran Penjas salah satunya yaitu ditentukan oleh pendekatan pembelajaran. Penggunaan pendekatan pembelajaran sangatlah penting, karena pada prinsipnya penggunaan pendekatan pembelajaran bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi atau bahan ajar kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Juliantine dkk. (2012, hlm. 9) mengungkapkan bahwa untuk menciptakan pembelajaran penjas yang baik dan edukatif dapat dimulai dari perumusan dan penetapan tujuan pembelajaran, penggunaan pendekatan, model, metode, dan strategi pembelajaran, dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dalam proses pembelajaran penjas salah satunya ditentukan oleh pendekatan pembelajaran. Penggunaan pendekatan pembelajaran sangatlah penting, mengingat prinsipnya penggunaan pendekatan pembelajaran bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi atau bahan ajar kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Pendekatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang sering digunakan antara lain ceramah, demonstrasi, komando, respirokal, dan bermain, berdasarkan hasil observasi peneliti, pendekatan yang digunakan guru di SMP Nugraha Bandung dalam pembelajaran renang metode komando dan ceramah. Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara/model pembelajaran yang selama ini kurang diminati oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah. Pembelajaran penjas melalui cara ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif,

begitu pula dengan gaya komando, semua keputusan dibuat oleh guru dan siswa harus menuruti petunjuk guru dalam mengerjakan tugas.

Gaya komando dapat membuat siswa merasa terlibat dan termotivasi serta dapat mengembangkan perilaku disiplin. Namun hasil observasi peneliti pada siswa kelas VIII SMP Nugraha Bandung, siswa menyatakan bahwa gaya komando dan ceramah ini membuat pembelajaran monoton sehingga siswa merasa pembelajaran gerak dasar renang tidak menyenangkan, suasana belajar yang baik diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan peran guru lebih condong bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan di sini adalah siswa yang lebih banyak berperan aktif.

Salah satu tujuan program pembelajaran pendidikan jasmani adalah menumbuhkembangkan keterampilan gerak siswa, upaya ke arah itu dapat dilakukan melalui penerapan berbagai pendekatan mengajar dalam pembelajaran penjas, salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah melalui pendekatan bermain. Pendekatan bermain diyakini sesuai dengan karakter siswa di tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah umum (Soetoto Poenjopoetro, dkk, 2007). Selain itu menurut ahli lain Sukintaka (dalam Montessori, dkk., 1950, hlm 273), menyatakan bahwa permainan dapat digunakan sebagai alat untuk mempelajari fungsi, dan rasa senang akan diperoleh melalui berbagai jenis permainan yang dirancang dan diterapkan, sehingga hal ini akan menjadi sebuah motivasi bagi siswa dalam mempelajari sesuatu, berdasarkan pendapat tersebut, maka pendekatan bermain dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk guru dalam memberikan proses pembelajaran.

Keberhasilan dalam suatu pembelajaran di sekolah ditentukan oleh adanya beberapa faktor antara lain: siswa, guru, pendekatan pembelajaran, sarana dan prasarana, lingkungan, serta suasana pembelajaran (Daryanto, 2011 hlm. 23). Pembelajaran gerak dasar renang pun tidak terlepas dari faktor-faktor tersebut, kesungguhan dan partisipasi siswa sangat diperlukan agar berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran, peran guru berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran, dalam hal menyampaikan materi dan penggunaan pendekatan

Wijayakusuma N G S D, 2016

PENDEKATAN BERMAIN DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR RENANG GAYA BEBAS DI SMP NUGRAHA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran, hambatan yang dialami oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar renang diantaranya: rasa takut terhadap air, kedalaman, suasana pembelajaran membosankan, salah satu pendekatan pembelajaran yang menggembirakan dan menyenangkan adalah pendekatan bermain, menurut Subroto, dkk. (2011, hlm. 1) Bagi anak bermain merupakan dunia yang penuh warna dan menyenangkan, dari kata bermain dapat diartikan bahwa kegiatan ini berdampak memberikan penyegaran pikiran ditandai dengan canda tawa serta tidak mengenal lelah. Menurut para pakar psikologi bermain khususnya bagi anak mempunyai peranan sangat penting sebagai sarana untuk perkembangan anak, sehingga dengan demikian pendekatan bermain dalam proses pembelajaran penjas, khususnya dalam proses pembelajaran gerak dasar renang gaya bebas dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendekatan bermain dalam pembelajaran renang direncanakan dalam bentuk konsep permainan, dengan harapan agar meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran renang, melalui proses tersebut diharapkan pembelajaran gerak dasar renang gaya bebas berjalan secara efektif dan menyenangkan. Hal ini senada dengan yang telah diungkapkan Suwarman (2011, hlm. 98) bahwa pendekatan bermain bertujuan untuk mengenalkan masalah gerak (*movement problem*) renang secara umum, khususnya gerakan dasar dan cara renang yang benar.

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan di SMP Nugraha Bandung, peneliti menemukan permasalahan, yaitu rendahnya penguasaan keterampilan renang gaya bebas siswa, faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah siswa kurang antusias terhadap pembelajaran serta tidak bersungguh-sungguh dalam melakukan tugas gerak, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar renang gaya bebas. Fakta di lapangan menunjukkan guru pendidikan jasmani harus membantu para siswanya agar mampu mengatasi hal tersebut, sehingga siswa antusias dalam pembelajaran dan mampu untuk melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Usaha-usaha pada proses belajar mengajar berupa kegiatan pembelajaran dalam aktivitas permainan, yang tersusun secara sistematis. Pendekatan bermain dalam proses pembelajaran gerak dasar renang gaya bebas diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa pada

pembelajaran renang gaya bebas. Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian berjudul "*Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Renang Gaya Bebas di SMP Nugraha Bandung*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan terdahulu, yaitu rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar renang gaya bebas, diidentifikasi karena kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan melakukan tugas gerak yang diberikan.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : *Sampai sejauh mana pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar renang gaya bebas siswa kelas VIII SMP Nugraha Bandung?*

D. Batasan Masalah

Untuk memperoleh hasil penelitian yang terarah maka masalah penelitian perlu dibatasi. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan bermain.
2. Populasi atau objek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Nugraha Bandung, adapun sampel penelitiannya adalah siswa kelas VIII B. Kelas VIII B dipilih karena mempunyai nilai rata-rata keterampilan yang rendah.
3. Variabel input dalam penelitian ini adalah pembelajaran gerak dasar renang gaya bebas. Variabel proses adalah penerapan pendekatan bermain. Variabel output adalah peningkatan hasil belajar siswa

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada tindakan kelas ini yaitu untuk melakukan uji lapangan upaya-upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak dasar renang gaya bebas melalui pendekatan bermain.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara praktis maupun teoritis, sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis yaitu dapat mendukung penelitian terdahulu mengenai penggunaan pendekatan bermain dalalam kegiatan Proses Belajar Mengajar (PBM) pembelajaran penjas di sekolah, khususnya dalam pembelajaran renang materi renang gaya bebas, serta diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian masa yang akan datang.
2. Manfaat praktis dapat dijadikan bahan referensi oleh guru pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada aktivitas pembelajaran renang dalam upaya meningkatkan hasil belajar renang gaya bebas melalui pendekatan bermain.